

Installation de Xcode

But

Xcode est l'environnement de développement d'Apple et, par défaut, il n'est pas installé sur votre Mac, sauf si vous développez des logiciels pour les produits d'Apple. **GraphicConverter** peut ouvrir certains formats d'image très spécifiques à condition que certaines bibliothèques soient installées dans votre système. L'installation de ces bibliothèques nécessite en général, un téléchargement spécifique avec **MacPorts** et leur compilation par **Xcode**.

Avertissements

Xcode n'est utile que si vous souhaitez installer des outils tierce partie avec **MacPorts**. Les outils tierce partie offrent à **GraphicConverter** des services supplémentaires facultatifs, de ce fait l'installation et l'utilisation de **Xcode** sont de votre seule responsabilité. LemkeSoftware et Mac V.F. n'assurent ni le développement, ni le support technique de l'environnement de développement d'Apple et ils ne sauraient être tenus pour responsable d'une détérioration ou d'une perte de données liées à son utilisation.

Dans le doute, travaillez toujours sur une copie de vos données et disposez toujours d'un disque de sauvegarde géré par un utilitaire tel que Time Machine, Synchronize Pro ou Synchronize X Plus, par exemple.

La mise à jour de **Xcode** est réalisée par Apple depuis le logiciel *App Store* qui se trouve dans votre dossier *Applications*, comme c'est également le cas pour les autres logiciels que vous achetez ou téléchargez sur le *Mac App Store*.

Prérequis système

Votre Macintosh doit fonctionner sous MacOS 10.9 (Mavericks) au minimum. C'est en effet le prérequis minimum de **MacPorts** pour que ce dernier puisse installer les logiciels et bibliothèques qui seront utilisés par **GraphicConverter** pour des opérations spécifiques. La version de **Xcode** compatible avec votre système sera automatiquement proposée par le Mac App Store.

Installation

Pour installer **Xcode** et **Command Line Developer Tool** dérouler les étapes suivantes :

1. Téléchargez **Xcode** sur le [Mac App Store \(MAS\)](#) qui vous proposera la version compatible avec votre Système. Veuillez-vous assurer de toujours utiliser la dernière version de **Xcode** correspondant à votre Système avant de procéder à l'installation d'un outil ou d'un logiciel avec **MacPorts**.
2. Installez le package d'**Xcode** puis lancez l'application **Xcode** et attendez que son installation soit terminée avant de passer à l'étape suivante.
3. Ouvrez l'application **Terminal** se trouvant dans le dossier *Applications/Utilitaires*.
4. Installez l'outil **Command Line Developer Tools** en exécutant la commande :
xcodeselect --install

5. Si un dialogue vous demande une installation complémentaire, procédez à cette installation en cliquant le bouton *Installer* et en acceptant ensuite le contrat de licence. Ne vous inquiétez pas si vous obtenez le message **error: command line tools are already installed**, cela indique juste que les outils sont déjà installés dans votre Système.
6. L'installation est terminée et vous pouvez désormais procéder à l'installation de **MacPorts** dont le guide d'installation est proposé sur notre site.

Groupe d'utilisateurs

Vous souhaitez poser des questions ? Proposer des fonctions ? Partager votre expérience avec d'autres utilisateurs ? En savoir plus ? [Rejoignez-nous sur le forum de GraphicConverter](#).